

DAFTAR PUSTAKA

- Afnan, S., Al, U., & Fauzi, A. (2022). Pembuatan Katalog Digital Dengan Aplikasi Canva Sebagai Media Promosi Pada Outlet. 99–112.
- Darmawan, M. A., & Herliana, A. (2024). Implementasi Augmented Reality Digital Katalog Promo PT Home Center Indonesia Berbasis Android. *Jutisi : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(1), 292. <https://doi.org/10.35889/jutisi.v13i1.1764>
- Detia Nurul Falah, D., Indra Gunawan, A., & Farid Najib, M. (2021). Perancangan Aktivitas Pemasaran UMKM Percetakan Melalui Media Katalog. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, 8(1), 49.
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 62–71.
- Gumelar, R. G. (2014). Layout Majalah Sebagai Sebuah Cerminan Identitas Pembaca Studi Kasus Layout Majalah Cosmopolitan dan Aneka Yes. *Jurnal Komunikasi*, 2(3), 51. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/LONTAR/article/view/341/385>
- Honggo Widagdo, H., & Nugroho Universitas Nasional Karangturi Semarang Gati Zulfikar, A. (n.d.). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (AR) Sederhana Untuk Meningkatkan Engagement Pelanggan Pada Program Pemasaran UMKM. *Jurnal Penelitian Manajemen Dan Inovasi Riset*, 1, 10–20. <https://doi.org/10.61132/lokawati.v1i3.995>
- Jannah, F., Hadawiah, H., & Majid, A. (2022). Analisis Peran Media Promosi Pada PT. Mayora Dalam Mempromosikan Produk Torabika. *Respon Jurnal Ilmiah Mahasiswa Ilmu Komunikasi*, 2(2), 24–31. <https://doi.org/10.33096/respon.v2i2.44>
- Julianto, I. N. L., & Cahyadi, I. W. A. E. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Siswa SD Kelas 1 – 3 di Bali. *Panggung*, 30(4), 588–604. <https://doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1373>
- Junaidi, A., Prabowo, R., Syarif, A., & Fazri, Y. (2020). Implementasi Augmented Reality Furniture Dengan User-Defined Target Berbasis Android. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, 10(1), 64–72. <https://doi.org/10.21456/vol10iss1pp64-72>
- Kurniawan, Y., & Sri Pudjiarti, E. (2024). Mengurangi Jejak Sejarah Revolusi Industri 4.0: Dari Konsep Hingga Realisasi. *Transformasi: Journal of*

- Economics and Business Management, 3(1), 178–192.
<https://doi.org/10.56444/transformasi.v3i1.1663>
- Mayasari, S., Purihastine, M., & Qibtiah, A. (2019). Strategi Public Relations PT Kasoem Hearing Dalam Mempublikasikan Kasoem Exhibition 2018 Kepada Masyarakat Indonesia. *Jurnal Komunikasi*, 10(1), 56–63.
<https://doi.org/10.31294/jkom.v10i1.5094>
- Monica, M., & Luzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084.
<https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>
- Muharam, F., & Asti, I. (2024). Penerapan Markerless Augmented Reality untuk Katalog Furniture di Ambyah Mebel Application of Markerless Augmented Reality for Furniture Catalogs at Ambyah Mebel. 12(4), 722–730.
<https://doi.org/10.26418/justin.v12i4.82970>
- Olii, S. A., Abdillah, T., & Takdir, R. (2021). Augmented Reality Katalog Penjualan Perangkat Keras Menggunakan Magic Book Berbasis Android. *Diffusion: Journal of Systems and ...*, 1(2).
<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/view/10608%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/download/10608/3403>
- Pradana, R. W. (2020). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Prawita, R., Swasty, W., & Aditia, P. (2017). Membangun Identitas Visual Untuk Media Promosi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(1), 27–42. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2017.16.1.3>
- Rese, A., Schreiber, S., & Baier, D. (2014). Technology acceptance modeling of augmented reality at the point of sale: Can surveys be replaced by an analysis of online reviews? *Journal of Retailing and Consumer Services*, 21(5), 869–876. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2014.02.011>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech Journal*, 24–31. <https://unma.ac.id/jurnal/index.php/infotech/article/view/40>
- Utomo, H. (2024). Pembuatan Katalog Sebagai Media Promosi Menggunakan Aplikasi Canva Pro. 88–98.
- Wardana, P. D., Muhajir, & Marsudi. (2015). Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Manual Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara

Digital Pramudya Dwi Wardana Muhajir Marsudi. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, Volume 03, 43–51.

Wayan Rustiarini, N., Putu Nita Anggraini, N., & Ketut Sassu Budi Satwam, I. (2021). Perancangan Katalog Produk Untuk Meningkatkan Penjualan Umkm. 5(5). <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5842>

Yim, M. Y. C., Chu, S. C., & Sauer, P. L. (2017). Is Augmented Reality Technology an Effective Tool for E-commerce? An Interactivity and Vividness Perspective. *Journal of Interactive Marketing*, 39, 89–103. <https://doi.org/10.1016/j.intmar.2017.04.001>

Yunus, M., & Mitrohardjono, M. (2020). Pengembangan Tehnologi Di Era Industri 4.0 Dalam Pengelolaan Pendidikan Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *Jurnal Tahdzibi: Manajemen Pendidikan Islam*, Vol 3(No. 2), 134. <https://doi.org/10.24853/tahdzibi.3.2.129-138>